

**Е.С. Кабилова,  
Самарский университет**

## **СОБЫТИЕ И КОНФЛИКТ В СОВРЕМЕННЫХ ПЬЕСАХ О КОММУНИКАЦИИ ПОДРОСТКОВ В ИНТЕРНЕТЕ**

Статья посвящена исследованию события и конфликта в современных пьесах, показывающих особенности общения подростков в интернете. Выделяются два типа событий: событие ухода героя-подростка из реального мира в виртуальный и событие возвращения из вымышленного мира в реальную жизнь. Делается вывод о том, что уход в виртуальную реальность связан с конфликтом подростка с настоящим.

Ключевые слова: событие, конфликт, интернет в драматургии о подростках, виртуальная реальность, гиперреальность, хронотоп, интернет-пространство, современная драматургия о подростках.

**E.S. Kabilova,  
Samara University**

## **EVENT AND CONFLICT IN CONTEMPORARY PLAYS ABOUT INTERNET COMMUNICATION OF TEENAGERS**

The article considers the event and the conflict in modern plays showing the features of teenagers' internet communication. Two types of events are revealed: the event of leaving the real world by a teenage hero and the event of return from the fictional world back to real life. The conclusion is made, that the escape into virtual reality is connected with the conflict of the teenager with the present.

Keywords: event, conflict, Internet in drama about teenagers, virtual reality, hyperreality, chronotop, Internet space, modern drama about teenagers.

Отражение коммуникации подростков в интернете – один из трендов современной драматургии. Согласно исследованию Л.Г. Тютеловой, Е.Н. Сергеевой и К.А. Сундуковой, 19 из 31 пьес, вошедших в шорт-листы 12+ премии «Маленькая ремарка» в период с 2018 по 2020 годы, затрагивают тему общения в виртуальной среде [1, с. 98-99].

Пьесы о влиянии интернета на жизнь человека активно ставятся на сцене европейских театров. Например, в 2013 году «Интернет» стал темой

зимнего сезона коротких пьес в лондонском театре «Ройал-Корт»: молодые британские авторы представили свои новые пьесы, поднимающие такие темы, как способность интернета отвлекать, анонимность и троллинг, общение в мессенджерах [2].

О появлении в современной драме нового типа героя – «цифрового ребёнка», для которого интернет является неотъемлемой частью жизни, пишет О.В. Ловцова [3].

Я.О. Шебельбайн отмечает, что важным объектом рассмотрения в современной драме является «смещение в подростковом сознании виртуального и реального миров» [4, с. 42].

Тема пребывания подростков в интернет-пространстве исследуется драматургами с разных сторон. Основной акцент делается на реконструкции различных ситуаций коммуникации подростков в сети: это контакты со своими ровесниками, со взрослыми, с анонимными пользователями, у которых невозможно определить ни возраст, ни гендерную принадлежность. Авторы воссоздают всевозможные кризисные ситуации, происходящие в жизни подростков, и предлагают варианты выхода из них.

По нашим наблюдениям, одной из обращающих на себя внимание особенностей современной пьесы о подростках является событие ухода в виртуальный мир – от себя настоящего к себе виртуальному, то есть к образу, созданному в гиперпространстве. Драматургов особенно интересуют ситуации, связанные с анонимным общением в интернете. Реконструируются случаи, когда живое общение полностью подменяется виртуальным.

Событие – это одна из основных категорий литературного произведения. Согласно определению Н.Д. Тмарченко, событие – это «перемещение персонажа, внешнее или внутреннее (путешествие, поступок, духовный акт), через границу, разделяющую части или сферы изображенного мира в пространстве и времени, связанное с осуществлением его цели или, наоборот, отказом или отклонением от неё, а также столкновение персонажа с препятствием» [5, с. 1008].

В пьесе о коммуникации подростков в интернете граница задана двумя пространствами – виртуальным и реальным. И событием становится как момент ухода героя-подростка из реального мира в виртуальный, так и его возвращение из вымышленного мира в настоящую жизнь. Причины, побуждающие героя-подростка совершить переход, могут быть самыми разными: слом коммуникации в реальном мире и возможность свободного общения в вирту-

альном, поиск ответа на волнующие вопросы, попытки обрести понимание, сочувствие, любовь и т. д.

Юный герой пьесы Екатерины Бизязевой «Март и Слива» девятиклассник Слава, называющий себя Сливой, испытывает разочарование в реальной жизни и втайне от всех переписывается в интернете с незнакомцем по имени Mr. Blood. Откровенные разговоры ребёнка с анонимным другом заканчиваются призывом к суициду, исходящим от взрослого наставника. Перейдя первую границу, совершив уход из реальности в виртуальный мир, юный герой начинает готовиться к следующему шагу. И новая граница, которую он собирается переступить, уже лежит между жизнью и смертью. В пьесе показан конфликт подростка с настоящим. Не находя любви и гармонии в реальном мире, он ищет её в мире виртуальном. Трагического исхода в пьесе нет, так как подростка спасает его мать. Чувствуя, что с сыном происходит что-то неладное, она регистрируется в сети под вымышленным именем Эльзы, устанавливает с мальчиком контакт, начинает общаться с ним и входит в доверие. Вместе они выбирают день, когда прыгнут с многоэтажки: «Тридцать первое марта. Март кончится, и мы кончимся. Все кончится» [6]. В итоге ситуация разрешается благополучным образом, и событие перехода от жизни к смерти, к которому готовился подросток, оказывается несовершенным. Увидев мать, пришедшую в то место, где всё должно было случиться, ребёнок осознаёт свою ошибку. В нём просыпается чувство любви – к матери, к жизни. И событием становится примирение с настоящим, возвращение в реальность.

В пьесе «Это всё она» Андрея Иванова интернет-пространство становится единственным местом, где осуществляется коммуникация матери и сына, которые испытывают серьёзные проблемы в общении после смерти отца. Важно отметить, что это трагическое событие вынесено за пределы сюжета пьесы. Читатель/зритель встречает героев в состоянии глубокого кризиса: сын осознанно отказывается идти на контакт с матерью, постоянно сидит в своей комнате, не снимает наушники и притворяется, что «не слышит звонка» [7]. Тогда женщина, в попытке найти путь к сердцу ребенка, регистрируется в социальной сети ВКонтакте под вымышленным именем Тоффи и начинает вести переписку с «Тауэрским вороном» (сетевой ник ее сына). В итоге виртуальная дружба перерастает в роман. Трагедия заключается в том, что для женщины такая форма общения становится замещением утраченных отношений с мужем, а для мальчика – это первая любовь. Парень страстно желает в реальной жизни встретиться с Тоффи, в которой видит родственную душу, и матери

приходится сочинять различные предлоги, почему это пока невозможно («уже и солнцезаязнь придумала, и социопатию») [7].

Хронотоп в пьесе движется от реального времени и пространства – к абсолютной виртуальности. В своих рассуждениях о литературно-художественном хронотопе М.М. Бахтин писал о том, что «приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем» [8, с. 235]. А. Иванов в своей пьесе показывает одну из характерных примет времени: люди, физически находящиеся в одном пространстве (в одной квартире), на ментальном уровне бесконечно далеки друг от друга, поскольку каждый погружён в свой мир. По мере развития действия в пьесе герои всё больше времени проводят в вымышленном мире и уже не хотят возвращаться в настоящее, живое пространство и время. Гиперреальность полностью вытесняет настоящую жизнь.

Оба героя в своём сознании переходят границу, за которой пути назад уже нет, возвращение невозможно. Поэтому финальное событие пьесы – трагическое: когда обман раскрывается, подросток пытается прыгнуть из окна прямо на глазах у матери. Конфликт, усугубившийся вследствие подмены живого общения виртуальным, так и остается неразрешенным. Психологически ребёнок не справляется с жестокой правдой жизни и переступает последнюю черту, хотя, возможно, и не осознаёт этого, думая, что жизнь на этом не заканчивается. В заключительной сцене пьесы приведён диалог Тофи и Тауэрского ворона, происходящий «в темноте» [7]. Только читатель/зритель понимает, что подобное продолжение – лишь фантазия автора, смягчающая трагический финал.

Момент испытания – это традиционное событие, изображаемое в драме. В момент испытания происходит проверка героя, в результате чего он либо справляется со сложной ситуацией и выходит победителем, либо проявляет слабость и оказывается проигравшей стороной. В пьесах о коммуникации подростков в интернете драматурги показывают, насколько сложным для ребёнка может быть принятие важных жизненных решений. Ведь в современном мире виртуальное настолько сближается с реальным, что неокрепшему сознанию ребёнка различить границу зачастую очень сложно, что в итоге может обернуться трагедией.

### **Список литературы:**

1. Тютелова Л. Г. Технологии виртуального общения в современной драматургии для подростков // Технологии в инфосфере. 2021. Т. 2. № 4 (5). С.

94-108 // <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-virtualnogo-obscheniya-v-sovremennoy-dramaturgii-dlya-podrostkov>

2. Trueman M. (2013), What can theatre say about the internet? // <https://www.theguardian.com/stage/2013/jan/21/theatre-say-about-internet>

3. Ловцова О.В. Типология детских образов в современной британской драме: дис. ... канд. филол. Наук. Екатеринбург, 2018. 227 с.

4. Шебельбайн Я.О. Пьеса о подростках в шорт-листах драматургических фестивалей России и Германии (2001-2019) // Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая наука. 2019. № 4. С. 42-52 // <https://cyberleninka.ru/article/n/piesa-o-podrostkah-v-short-listah-dramaturgicheskikh-festivaley-rossii-i-germanii-2001-2019>

5. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А.Н. Николюкина. Институт научн. информации по общественным наукам РАН. М.: НПК «Интелвак», 2001. 1600 с.

6. Бизяева Е. Март и Слива // [https://lubimovka.ru/images/2017/plays/mentioned/Bizyaeva\\_Mart-i-Sliva.docx](https://lubimovka.ru/images/2017/plays/mentioned/Bizyaeva_Mart-i-Sliva.docx)

7. Иванов А. Это всё она // <https://litteratura.org/dramaturgy/2980-andrey-ivanov-eto-vse-ona.html>

8. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худож. лит., 1975. С. 234-407.